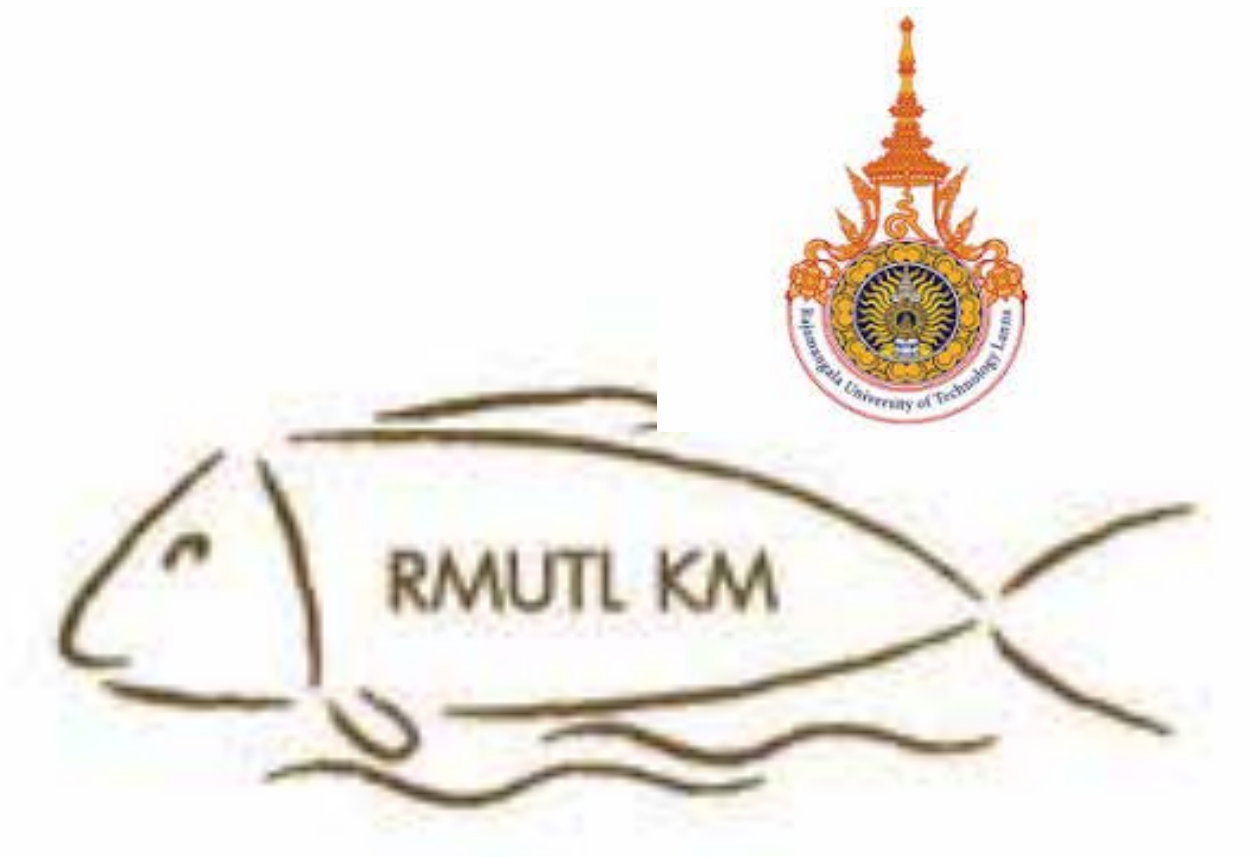


# ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษา เพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล



“ พลิกโฉมมหาวิทยาลัย สุวิทย์ใหม่ ”  
 แห่งการจัดการความรู้  
**RMUTL KM DAY 2024**



**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิยะนุช เจตียยอด**  
 คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ E-mail jajapatonggo@rmutl.ac.th

## บทสรุป

ในยุคที่สังคมเป็นฐานความรู้ การพัฒนาทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะในบริบทการศึกษา คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มทร.ล้านนา ได้นำหลักการนี้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Microsoft Teams, Zoom, Google classroom และ Facebook Live ซึ่งช่วยให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มอาจารย์และนักศึกษาเป็นไปได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ การสอนออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จของคณะฯ มุ่งเน้นไปที่การวางแผนการสอนที่เป็นระบบ การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษา รวมถึงการใช้เครื่องมือออนไลน์ในการแบ่งปันและสร้างสรรค์เนื้อหาร่วมกัน การพัฒนาทักษะเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้นักศึกษาเข้าใจและใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม แต่ยังเสริมสร้างศักยภาพในการนำเสนอผลงานศิลปะและการออกแบบบนสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาไปสู่ประเทศไทย 4.0 ที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมด้วยนวัตกรรม

## ความสำคัญของ “แนวปฏิบัติที่ดี”

เนื่องจากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนการสอนออนไลน์จึงมีความจำเป็นอย่างมาก (Anderson, 2020; Johnson et al., 2021) ผู้เรียนต้องมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีเพื่อรองรับการศึกษาในรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะในสถานการณ์ฉุกเฉินเช่นการระบาดของ COVID-19 ที่ทำให้การศึกษาแบบดั้งเดิมไม่สามารถดำเนินการได้ตามปกติ การเรียนการสอนออนไลน์จึงเป็นทางเลือกที่จำเป็นเพื่อให้นักศึกษาเดินทางต่อไปได้ (Hodges et al., 2020) การเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิถีเรียนในรูปแบบเดิมๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน (Garrison & Vaughan, 2013) นอกจากนี้ความหมายอีกในหนึ่งยังหมายถึง การเรียนทางไกล การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) จะเป็นเรียนทางผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ บวกเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์คุณภาพสูง โดยไม่จำเป็นต้องเดินทาง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิต (Moore et al., 2011) การเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความชอบของตนเอง ในส่วนของเนื้อหาการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง VDO และ Multimedia อื่นๆ สิ่งเหล่านี้จะถูกส่งตรงไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser ทั้งผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นทุกคน สามารถติดต่อ สื่อสารปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนทั่วไป โดยการใช้ E-mail, Chat, Social Network เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ออนไลน์ จึงเป็นเหมาะสำหรับทุกคน เรียนได้ทุกเวลา

ในการเรียนการสอนออนไลน์มีความสำคัญเพราะช่วยพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน โดยการเรียนรู้ออนไลน์ต้องอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อสร้างการศึกษาแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่สูง ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้เหมือนในห้องเรียนจริง ซึ่งจำเป็นต่อการรักษาคุณภาพการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ (Kebritchi et al., 2017) วัตถุประสงค์หลักคือการเตรียมความพร้อมให้ผู้สอนและนักศึกษาในการปรับตัวสู่รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ และให้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษาดมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

## วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินการ

- 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน การถ่ายทอดหรือความรู้ จากผู้สอนสู่ผู้เรียนในลักษณะต่างๆ
- 2) เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกิดแนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้ในการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองยุทธศาสตร์พันธกิจมหาวิทยาลัย

## กระบวนการดำเนินงาน

กระบวนการดำเนินงานที่ใช้ในโครงการจัดการความรู้ของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ซึ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัลของนักศึกษา

กระบวนการ	เครื่องมือจัดการความรู้ที่ใช้
1. การบ่งชี้ความรู้ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดการความรู้ด้านวิชาการ และจัดประชุมเพื่อวิเคราะห์และเลือกประเด็นความรู้ที่สำคัญในกรณีเลือก "ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล"	การประชุมและวิเคราะห์ข้อมูล
2. การสร้างและแสวงหาความรู้ จัดประชุมและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างคณะกรรมการ KM กับอาจารย์ที่มีแนวปฏิบัติที่ดี โดยเชิญอาจารย์ที่มี Case Study มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน	การบันทึกเล่าเรื่อง การควบคุมเวลา และการสรุปประเด็นในการสอนออนไลน์
3. การจัดความรู้ให้เป็นระบบ จัดหมวดหมู่และจัดทาสังความรู้โดยแบ่งตามหลักสูตรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนการสอน	การสร้างคลังความรู้บน Website คณะฯ
4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ นำแนวทางที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มาทดลองใช้ในทุกหลักสูตร และกลั่นกรองประเด็นที่สำคัญ	การทดลองใช้และสรุปองค์ความรู้
5. การเข้าถึงความรู้ เสนอองค์ความรู้ที่สังเคราะห์แล้วแก่ผู้บริหาร และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่ความรู้	การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์และการประชุมถ่ายทอดความรู้
6. การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ประเด็นความรู้ผ่านสารสนเทศ เช่น Facebook, Line, Blog และจัดเวทีเสวนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	การใช้สื่อออนไลน์และการจัดเวทีเสวนา
7. การเรียนรู้ ติดตามและสรุปผลจากการนำความรู้มาปรับใช้ในกระบวนการเรียนการสอน โดยเน้นไปที่การสร้างหรือใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการผลิตบัณฑิต	การติดตามและการสรุปผลการเปลี่ยนเรียนรู้



การประชุม KM เรื่อง ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล

## ผลการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ

โครงการจัดการความรู้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ได้แก่ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการนำเสนอของนักศึกษา การเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของคณาจารย์ และการสร้างคลังความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนในอนาคต ทั้งนี้ยังสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการสอนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การเรียนการสอนในคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยในการพัฒนาบัณฑิตที่มีคุณภาพสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยประโยชน์ที่ได้รับสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายของโครงการได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทักษะ การนำสื่อดิจิทัลมาใช้สำหรับการเรียนรู้ และพร้อมนำไปปฏิบัติ
2. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตบัณฑิต นักปฏิบัติที่ตอบสนองยุทธศาสตร์และพันธกิจมหาวิทยาลัย เรื่อง ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล

## การเผยแพร่

### 1. การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์คณะ

**วิธีการ:**  
คณะได้จัดทำคลังความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีในรูปแบบดิจิทัล และเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะสำหรับการจัดการความรู้ เนื้อหาที่เผยแพร่ประกอบด้วยบทความ รายงานสรุปผลการดำเนินงาน แนวปฏิบัติที่ดี ตัวอย่างการใช้สื่อดิจิทัลในการสอน และผลสำเร็จจากการนำแนวทางเหล่านี้ไปใช้

**หลักฐาน:**  
URL ของเว็บไซต์หรือบล็อกที่มีการเผยแพร่เนื้อหา (KM คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์)



### 2. การเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย

**วิธีการ:**  
คณะได้เชื่อมต่อทางโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น Facebook, Line และ YouTube ของคณะ เพื่อเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดี โดยเน้นการสร้างโพสต์ที่ดึงดูดความสนใจ เช่น วิดีโอสั้นที่สรุปประเด็นสำคัญของแนวปฏิบัติที่ดี หรือภาพกราฟิกที่สื่อสารถึงความสำเร็จของโครงการ ตัวอย่างเช่น การสร้างซีรีส์วิดีโอที่แสดงให้เห็นขั้นตอนการใช้สื่อดิจิทัลในการสอน และแชร์ลิงก์ผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและความคิดเห็นจากผู้ติดตาม

**หลักฐาน:**  
โพสต์บนโซเชียลมีเดียที่แสดงถึงการเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดี พร้อมด้วยสถิติการมีส่วนร่วม เช่น จำนวนการกดไลค์ แชร์ และคอมเมนต์ รวมถึง URL ของโพสต์หรือวิดีโอที่เผยแพร่

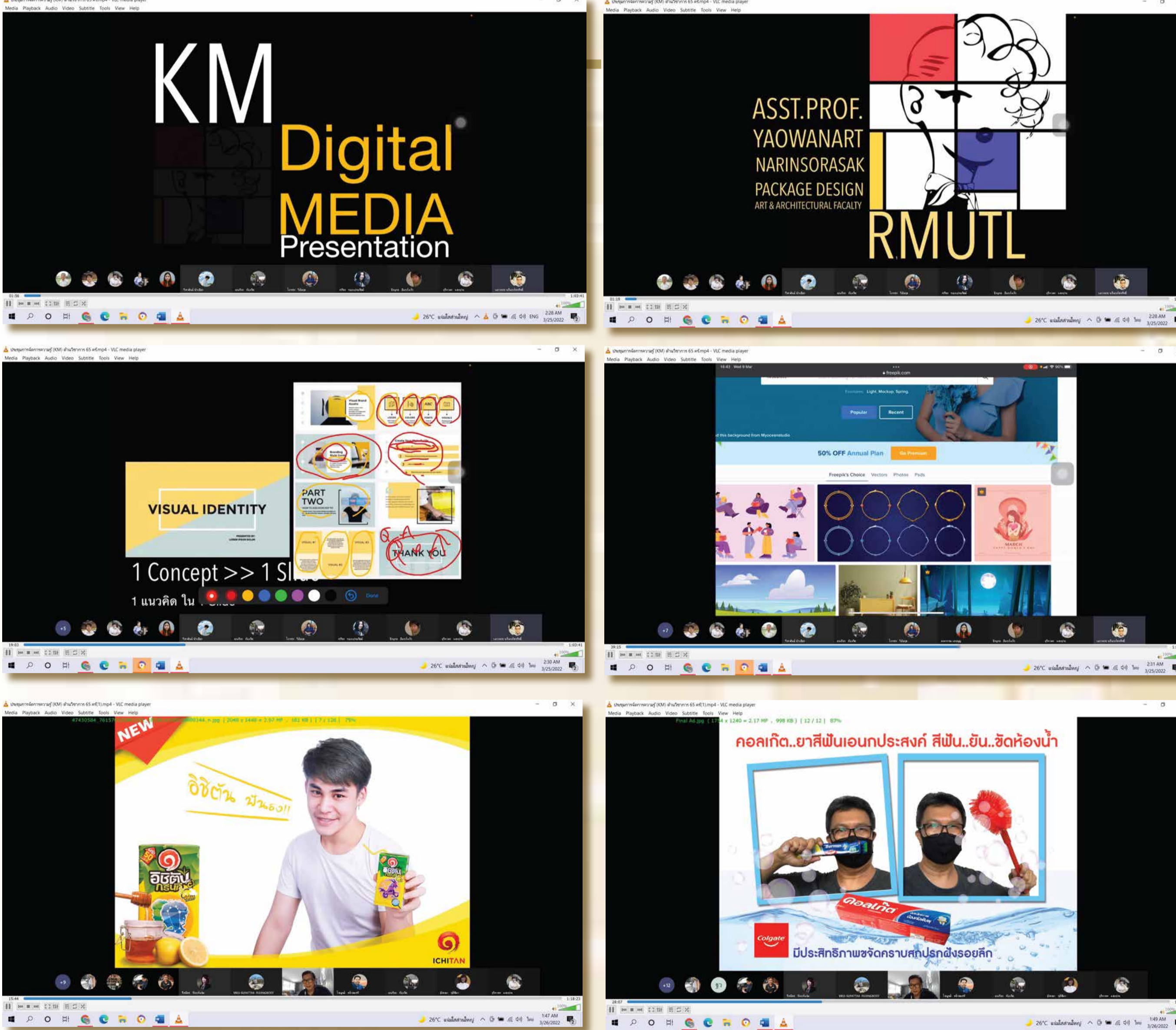
### 3. การจัดประชุมและเวทีเสวนา

**วิธีการ:**  
คณะได้จัดการประชุมและเวทีเสวนา (Seminars) ที่เน้นการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีในกลุ่มคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา โดยเชิญผู้ที่มีประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญในด้านการใช้สื่อดิจิทัลในการสอนมาร่วมแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ ในการประชุมจะมีการบันทึกวิดีโอหรือภาพถ่ายเพื่อใช้เป็นหลักฐานการเผยแพร่ และจัดทำรายงานสรุปเนื้อหาการเสวนาเพื่อเผยแพร่ต่อไปยังผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วม

**หลักฐาน:**  
ภาพถ่ายหรือวิดีโอจากการประชุม รายงานการประชุม และสไลด์นำเสนอที่ใช้ในงาน รวมถึงลายเซ็นผู้เข้าร่วมการประชุมและเอกสารการลงทะเบียนเข้าร่วม

การเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีนี้ไม่เพียงแต่ทำให้เกิดการเรียนรู้และนำไปใช้ในวงกว้าง แต่ยังสร้างความโปร่งใสและตรวจสอบได้ในกระบวนการจัดการความรู้ของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทำให้มั่นใจได้ว่าความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับพัฒนาขึ้นนั้นจะถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่และต่อเนื่องในอนาคต

# RAJAMANGALA UNIVERSITY



ตัวอย่างสื่อการนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล

## ปัจจัยความสำเร็จ

หนึ่งในตัวอย่างของความสำเร็จที่ได้รับจากกระบวนการนี้ คือ การนำแนวทางใหม่ๆ ในการสอนผ่านสื่อดิจิทัลมาใช้ในหลักสูตรออกแบบสื่อสาร โดยนักศึกษาสามารถพัฒนาผลงานที่ใช้สื่อผสมผสาน (MultiMedia) และนำเสนอผ่านวิดีโอ ซึ่งได้รับการยอมรับจากภาควิชาชีพและสามารถนำเสนอในเวทีระดับชาติได้ ความสำเร็จนี้แสดงให้เห็นถึงการนำความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ในทางปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพดิจิทัล

## ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ แนวทางการพัฒนาต่อไป

แม้ว่ากระบวนการนี้จะช่วยพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ก็ยังมีข้อเสนอนแนะในการปรับปรุง เช่น การเพิ่มการฝึกอบรมให้กับอาจารย์ในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการสอน และการจัดทำคู่มือหรือแนวทางการสอนที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การดำเนินงานทั้งหมดนี้สะท้อนถึงความพยายามของคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อความต้องการของศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างทักษะของนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการประกอบวิชาชีพในอนาคต

## เอกสารอ้างอิง

Anderson, T. (2020). The theory and practice of online learning (3rd ed.). Athabasca University Press.  
 Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2013). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. Jossey-Bass.  
 Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. Educause Review.  
 Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Issues and challenges for teaching successful online courses in higher education: A literature review. Journal of Educational Technology Systems, 46(1), 4-29.  
 Moore, M. G., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?. The Internet and Higher Education, 14(2), 129-135.